



A DIMENSÃO SONORA 3D: Uma análise da série *Stranger Things*¹

Bruna Rafaella Almeida da Costa²
Universidade Federal de Goiás

Resumo: Considerando o cenário da convergência no qual as mídias produzem novos experimentos, propomos explicar a experiência de áudio 3D (áudio imersivo) a partir da *storytelling* da série *Stranger Things*. Para entender este caminho iremos usar com base teórica a Escola Canadense. Com esta trajetória, espera-se entender a nova forma de consumo impulsionada através do computador e as potencialidades narrativas com o uso da imersão desenvolvida no ciberespaço.

Palavras-chave: Áudio 3D; Novas Tecnologias; Narrativa.

Resumo expandido: A gravação de um áudio 3D consiste na tentativa de simular a captação de sons pelo ouvido humano. É necessário um fone de ouvido estéreo para ouvir essas gravações. O resultado é uma gravação que vai além do áudio estéreo normal, dando a sensação de que o ouvinte está presente no momento da gravação. É possível perceber sons que estão vindos de todas as direções, assim como os ouvidos humanos o fazem no seu natural em três dimensões: “altura (se a fonte sonora esta acima ou abaixo de você), distância (se a fonte sonora esta próxima ou distante) e profundidade (intensidade do som)”. (FORTE & JÚNIOR, 2011, p.37). Tendo em vista possibilidades de pesquisa e investigações sobre o áudio 3D, escolhemos como *corpus* de estudo a narrativa da série *Stranger Things*³. A escolha se deu por a série lançar uma experiência imersiva em realidade virtual. A peça que deu partida à análise, intitulada como *The Stranger Things Online Experience*⁴, permite que o usuário ouça e sinta as emoções em um vídeo de Realidade Virtual (RV). Essa atmosfera intensa oferece a chance do público mergulhar no mundo diegético e ter essa experiência em primeira

¹ Trabalho apresentado à VI Semana do Cinema e Audiovisual da UEG. Goiânia, UEG- Campus Laranjeiras, 2017.

² Mestranda em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás. Bacharel em Rádio e TV pela Universidade Federal do Maranhão. e-mail: brunaalmeida87@gmail.com

³ A ficção é uma série americana que estreou em 2016 criada pelos irmãos Matt e Ross Duffer e distribuída pela Netflix.

⁴ Acesse em: <http://www.ligadoemserie.com.br/2016/08/stranger-things-lanca-experiencia-imersiva-em-realidade-virtual/#.V9W1blsrK1s>



mão. Um sistema de RV, segundo Netto (2002) pode ser resumido através de três características principais: imersão, interação e envolvimento. A ideia de imersão está ligada com a sensação de estar dentro do ambiente. A interação está relacionada com a capacidade do computador detectar as ações do usuário e modificar instantaneamente o mundo virtual e as ações sobre ele e a ideia de envolvimento, por sua vez, está ligada com o grau de motivação para o engajamento de uma pessoa em uma determinada atividade. Problematizar experiências narrativas imersivas na web se justifica pela complexidade do cenário no qual ocorrem, esta plataforma figura, nesse sentido, como um importante espaço de pesquisa exploratória, pois é nela que vamos encontrar a possível reconfiguração da narrativa seriada. Acredita-se que o formato da série, *ST*, utiliza experiências imersivas e estimula uma participação maior dos telespectadores. A experiência de assistir e interagir ao mesmo tempo proporciona, portanto, uma forma inovadora de recepção, mais complexa e dinâmica, compartilhada, mas, ao mesmo tempo, extremamente personalizada. O referencial teórico desta pesquisa é baseado na Escola Canadense. Os seus principais conceitos são de relacionar as novas formas de organização e interação, as novas tecnologias que estão surgindo rápido e o ciberespaço, local onde essas tecnologias estão promovendo as inovações na forma de se comunicar, interagir e criar novos meios de comunicação. Trata-se de um modelo histórico-técnico-evolucionista que entende que o desenvolvimento humano está diretamente ligado ao domínio das ferramentas e a seu desenvolvimento tecnológico (TEMER. 2015. p.113). Articular a narrativa com a mídia digital trata-se de uma das experiências que teremos com esta possível reconfiguração. Com base na Escola Canadense acreditamos que as tecnologias e os novos meios são os maiores transformadores do mundo social. A experiência pode representar um rompimento com a prática de consumo anterior, por outro lado, pode significar a sobrevida da narrativa frente a um cenário complexo que a convergência instala.



Referências Bibliográficas:

FORTE, Cleberson Eugenio. JÚNIOR, David Blanco Varela. **Áudio 3D em Jogos**. Disponível em: fatec.br/revista_ojs/index.php/RTecFatecAM/article/download/10/15. Acesso em: 25/07/2017.

NETTO, Antonio Valério. et al. **Realidade virtual: fundamentos e aplicações**. Florianópolis: Visual Books, 2002.

TEMER, Ana Carolina Rocha Pessoa e NERY, Vanda Cunha Albieri. **Para entender as teorias da comunicação**. 2ª Edição, Uberlândia: Edufu, 2015.